magazine

PlayerS

focus
doppio Spider-Man, doppio divertimento!
Lies of P: una sorpresa ...senza bugie

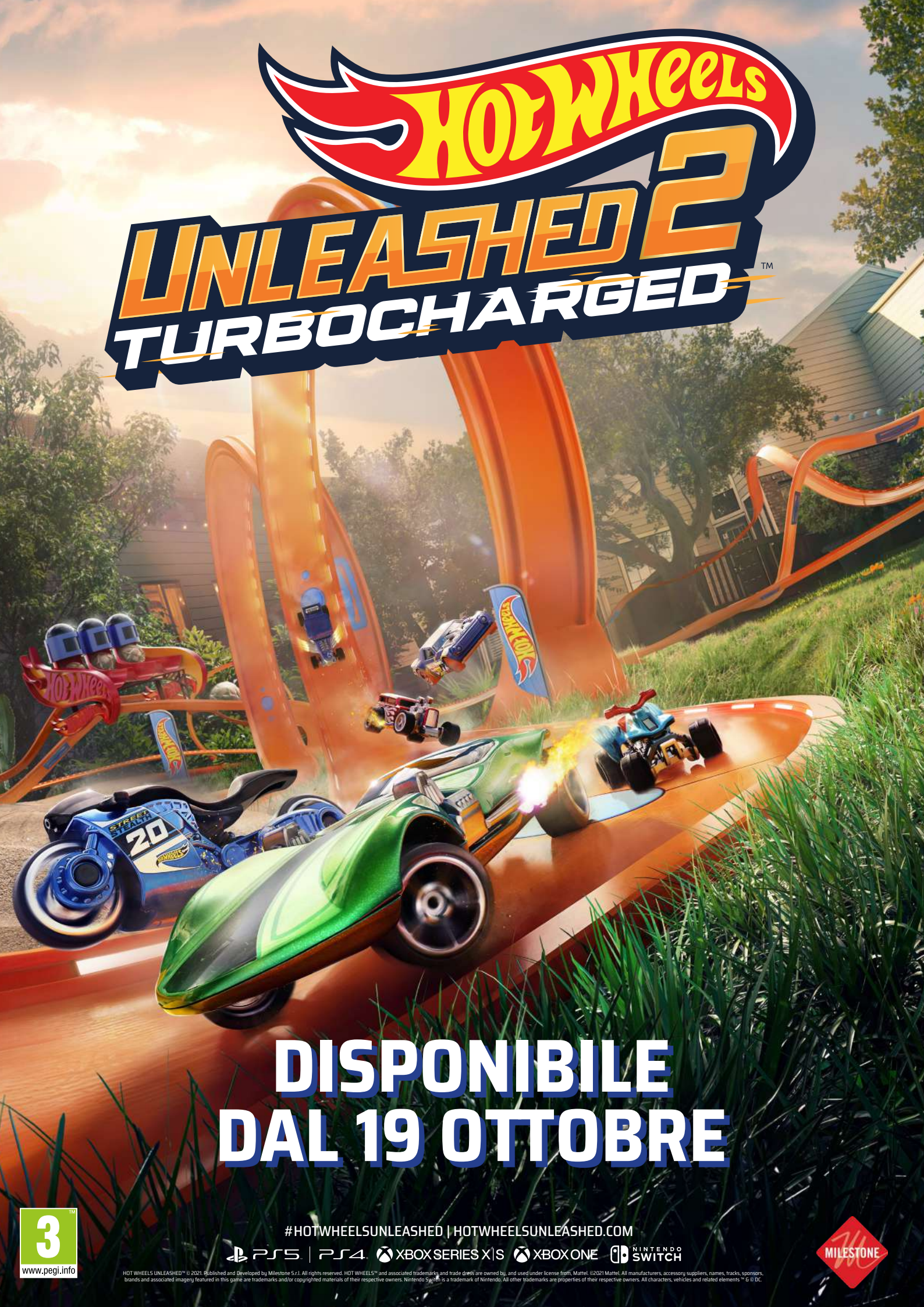
games review
Starfield

electronics
Nintendo Switch 2: molto più che rumors

EA Sports FC 24 Ultimate Team
tutte le novità in arrivo

prendi subito la tua copia omaggio

94 ottobre


HOT WHEELS
UNLEASHED 2
TURBOCHARGED™
DISPONIBILE
DAL 19 OTTOBRE
3
www.pegi.info
#HOTWHEELSUNLEASHED | HOTWHEELSUNLEASHED.COM
PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH
MILESTONE
HOT WHEELS UNLEASHED™ © 2021. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. HOT WHEELS™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. ©2021 Mattel. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners. All characters, vehicles and related elements ™ & © DC.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 94 | ottobre 23
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

ONGAME network

Carissimi Players,
ottobre quest'anno è il mese con il maggior numero di uscite per quel che riguarda i games.
Anche qualitativamente non si scherza con il ritorno del nostro caro amico Spider-Man su tutti.
Ma forse a farla da padrona sono i personaggi "cartoons": Sonic anche quest'anno fa la sua gradita apparizione con il nuovo Superstars confermando un gradimento che i negozi riscontrano anche nei gadget e nel merchandising.
Lato Nintendo tornano le indagini del Detective Pikachu che non si vedevano dall'ultima uscita su 3DS e Mario si propone come il pezzo forte del colosso giapponese per questo autunno.
E' vero che Mario tornerà poi in novembre con il nuovo Super Mario RPG ma è Wonder il titolo di riferimento e quello più atteso.
Questi personaggi hanno in comune la loro estrema fruibilità con la console portatile, il discorso è ovvio per i titoli Nintendo ma pure per Sonic le previsioni di vendita indicano quella portatile come la console che svilupperà i numeri decisamente più interessanti.
I dati di vendita nazionali continuano ad evidenziare questo dato che sembra prendere i connotati di una tendenza dei consumi di games in genere o forse si sta generando la grande distinzione.
Nintendo il prossimo anno lancerà sul mercato la Switch 2 lavorando sulla potenza del hardware mentre, sempre nel corso del 2024 per restare in tema di rumors, Microsoft proporrà sul mercato la nuova series X salutando definitivamente il supporto fisico.
Per le scelte strategiche di Playstation c'è ancora da attendere ma l'apertura di un e-commerce del fisico potrebbe voler dire qualcosa. Staremo a vedere.
Buona lettura e alla prossima

EG

06 focus
doppio spider-man, doppio divertimento!

08 review
Starfield

10 coming soon EA Sports WRC

14 funko mania
in nome del popolo italiano

17 inserto
calendario uscite ottobre
poster del mese

21 retrogaming 1994 Spider-Man and Venom: Maximum Carnage

23 FUT strategy EA Sports FC 24:tutte le novità

24 electronics
Nintendo Switch 2
molto più che rumors

26 coming soon Robocop Rogue City

28 smartmania
Sony Xperia 5 V
il top di gamma compatto

30 magic world
Mono-White Humans Standard

34 coming soon EA Sports UFC 5

18
www.pegi.info
PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH
"PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and
Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali - *La disponibilità e le date di inizio della Beta MG sulle varie piattaforme
limitato. Fino all'esaurimento dei codici per la Beta MG, presso i rivenditori partecipanti. Per la Beta MG potrebbe essere nece
applicabili. Call of Duty®: Modern Warfare® II/Call of Duty®: Warzone™ richiesti sulla stessa piattaforma della copia prenotat

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE® III

PRENOTA ORA PER OTTENERE

ACCESSO ANTICIPATO ALLA BETA APERTA

WEEKEND UNO: PLAYSTATION®

6-7 OTT	8-10 OTT
Accesso anticipato	BETA aperta

WEEKEND DUE: TUTTE LE PIATTAFORME

12-13 OTT	14-16 OTT
Accesso anticipato	BETA aperta

Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.
possono cambiare. Visita http://www.callofduty.com/beta per ulteriori dettagli. La durata minima della Beta aperta è di 2 giorni. Solo per un periodo
ssario un abbonamento a un servizio multigiocatore online. **Il tempo di gioco effettivo è soggetto a possibili interruzioni e differenze di fuso orario
a per riscattare il Pacchetto operatore Soap. Venduto/scaricabile separatamente. Da riscattare entro il 10 novembre 2024.

doppio spider-man, doppio

l'introduzione di Miles Morales nel DLC a lui dedicato, non ha fatto che alimentare l'arrivo del ragno di Harlem, ha da subito messo in chiaro la voglia di raddoppiarela

Con l'uscita sugli scaffali di Marvel's Spider-Man 2 si torna ad alzare l'asticella su PlayStation, con quello che sarà il primo titolo della serie sviluppato esclusivamente su PS5 e insieme a pochi altri (Ratcht & Clank e Returnal) uno dei pochi titoli sviluppati solo su next-gen.
La curiosità ci è stata fortunatamente accontentata in una delle poche prove che abbiamo avuto a disposizione con Spider-Man 2, dove abbiamo potuto toccare con mano la bontà del lavoro svolto da Insomniac e dove abbiamo testato le nuove funzionalità del gioco.

Spider Man 2 è una naturale evoluzione del primo capitolo, un vero e proprio sequel che mira ad accoglierci di nuovo nella bellissima New York facendoci sentire a casa fin dalle prime oscillazioni di ragnatela.

Come per God of War: Ragnarok, ancora una volta si è deciso di puntare sulla formula del sequel più pura, con le vicende che riprenderanno dopo circa 10 mesi dagli eventi del DLC e con un gameplay che non viene stravolto, ma si migliora reggendosi sulle solide basi gettate dal primo capitolo e già leggermente ritoccate nell'espansione dedicata a Miles. In Spider Man 2 la novità più grande è rappresentata proprio dalla presenza costante di entrambi i personaggi, che potremo cambiare al volo durante l'azione senza alcuna interruzione tra gli switch. Come accadeva in GTA V, il personaggio che non stiamo utilizzando attivamente continuerà il suo lavoro da amichevole Spider Man di quartiere e sarà perciò ancora più immersivo catapultarci da una parte all'altra di Manhattan e trova Miles o Peter impegnati in un inseguimento, un combattimento o semplicemente a dondolare tra i palazzi della Grande Mela.
Alla stessa maniera, uno dei due personaggi potrebbe intervenire durante una nostra disputa per aiutarci ad accoppare i nemici di turno che, dalla prova piuttosto limitata che abbiamo potuto fare, ci sono sembrati decisamente più agguerriti rispetto al passato.
Il bilanciamento della difficoltà studiato da Insomniac per Spider Man 2 è decisamente più complesso e articolato rispetto al prequel, vista la necessità di bilanciare ben due Spider Man con delle abilità diverse tra loro e come se non bastasse, l'aggiunta del potente simbionte.

Al centro dell'avventura in Spider Man 2 ci sarà l'introduzione del simbionte Venom, che si attaccherà a Peter Parker e gli donerà il leggendario costume nero, introducendo anche una vasta scelta di nuovi attacchi devastanti.

L'introduzione del simbionte sarà inoltre un perno fondamentale sulla quale si baserà la storyline, visto che come da tradizione il simbionte andrà ad incidere sul carattere di Peter Parker, rendendolo più aggressivo e cupo.
La possibilità di richiamare al volo il costume nero e il cambio repentino tra Peter Parker e Miles Morales basta già a convincere l'utenza sulla bontà del gioco, ma Insomniac ha voluto davvero mirare in

divertimento!

a voglia di scoprire come sarebbe stato il sequel del gioco principale, che con posta in gioco, offrendo ai giocatori uno Spider Man 2 memorabile

alto con Spider Man 2 visto che oltre alla stupenda Manhattan che abbiamo amato nel primo capitolo, avremo la possibilità di dondolarci anche tra gli edifici di Brooklyn e Queens, due quartieri mastodontici che da soli fanno le dimensioni della mappa del primo gioco, andando di fatto a raddoppiare le dimensioni del nostro parco giochi.
La mappa è stata inoltre rivista e riprogettata per riportare il vivo dell'azione al piano terra visto che il primo capitolo soffriva di un'eccessiva verticalità dell'azione e di una quasi nulla attività al suolo, come se il crimine di New York si concentrasse quasi esclusivamente sui tetti.
In Spider Man 2 questo senso di esclusione del suolo viene bilanciato pesantemente, con una maggiore presenza di criminali a terra e da una generale attività più viva degli NPC a terra.
L'introduzione di due aree così vaste in aggiunta alla già mastodontica Manhattan del primo capitolo hanno portato la necessità di introdurre un nuovo gadget nell'arsenale di Spider Man, le Web Wing. Se nel primo capitolo l'azione veniva spezzata dalla mancanza di edifici sul quale appendersi nella zona di Central Park, lo stesso viene risolto in Spider Man 2 grazie alle Web Wing, una vera e propria tuta alare che ci permetterà di planare per lunghe distanze sfruttando l'inerzia delle nostre ragnatele.
Un'altra sostanziale novità riguarda il sistema di combattimento, che si evolve ulteriormente rispetto al primo capitolo con l'introduzione del parry, la tanto amata meccanica che ci permetterà di sbilanciare l'avversario con una parata perfetta, lasciandolo scoperto per il nostro contrattacco.
A differenza di quello che ci si poteva immaginare però, in Spider Man 2 il parry non è una semplice aggiunta ai combattimenti, ma permette al giocatore di scegliere se usarlo attivamente o rimanere legati al sistema classico.
Nello scontro con Lizard che abbiamo potuto provare si è visto perfettamente come con la giusta abilità e tempismo, Spider Man 2 si avvicini molto ad un Sekiro se si usa in maniera continua il parry per rompere l'equilibro all'avversario e darci la possibilità di colpirlo quando sfinito, mentre allo stesso tempo abbiamo potuto battere Lizard utilizzando le interazioni ambientali per metterlo fuori gioco e colpirlo con le nostre combo.
Questa possibilità di scelta permette al giocatore una libertà ancora maggiore rispetto al passato, che si unisce ovviamente alla grande quantità di abilità uniche che caratterizzano Peter Parker, grazie anche al simbionte e Miles Morales che mantiene i suoi poteri elettromagnetici come il pugno Venom.
A proposito di Venom, è chiaro come ad un certo punto della nostra avventura farà il suo ingresso il nemico più atteso, così come altri nemici storici che magari avranno ruoli minori nell'avventura, ma per ora quello che sappiamo con certezza è che le vicende gireranno intorno al temibile Kraven il Cacciatore, che arriverà a New York con i suoi seguaci e cercherà in tutti modi di mettere le sue mani sulle prede più pregiate, tra cui troviamo Lizard e ovviamente i nostri Ragni.
Oltre a Kraven, Lizard e Venom, loro probabilmente vedremo anche l'evoluzione del personaggio di Harry Osborn nell'attesissimo Goblin e vista l'introduzione nei precedenti DLC, potrebbero fare ritorno anche la Gatta Nera e Prowler, magari in ruoli marginali.
Quel che è certo è che Marvel's Spider Man 2 mette parecchia carne sul fuoco per quella che potenzialmente potrebbe essere l'esclusiva migliore vista finora su PlayStation 5 e come per il suo predecessore, potrebbe rappresentare la vera killer app che traghetterà le vendite della console nel prossimo futuro.

non ci resta che attendere ancora qualche giorno per tornare finalmente a volteggiare tra i grattacieli di New York in compagnia dei nostri amichevoli Spider Man di quartiere

Starfield

6 settembre
XBOX
Action
Bethesda
Bethesda

È finalmente giunto il momento di volgersi alle stelle, di intraprendere un viaggio a lungo atteso e che nonostante l'attesa non abbia fatto altro che aumentare a dismisura l'hype intorno al nuovo universo creato da Bethesda, Starfield non delude, anzi, riesce a regalare delle emozioni che a lungo abbiamo sognato e un senso d'avventura che negli ultimi anni sembrava aver lasciato il mondo dei videogiochi.

Starfield è più di un semplice RPG fantascientifico, è un'opera che facciamo fatica a definire, che racchiude al suo interno una miriade di attività, eventi e dettagli che ci immergeranno totalmente in un mondo verosimile, incredibilmente vicino a come ci immagineremmo l'universo colonizzato nel prossimo futuro, lontano dai dettami fantascientifici più esagerati.

Starfield è un universo di gioco totalmente a nostra disposizione, con una narrativa principale che fa da legante all'esplorazione spaziale e ci permette di introdurre al meglio tutte le opportunità che l'universo ci offre, ma non si percepisce alcun senso di fretta o necessità di proseguire su quella linea anzi, il gioco fin dalle prime ore offre diverse opportunità di unirsi a diverse fazioni, senza essere obbligati a scegliere da che parte stare, ma lasciando il giocatore nella totale libertà.

Potete scegliere di dedicarvi interamente alla causa di Constellation e scoprire il segreto degli antichi manufatti che fanno da introduzione al gioco oppure, scegliere di entrare nell'Avanguardia, nei ranger del Colletivo Freestar o nell'esoterica casata Va'Roon, o ancora dedicarsi a riscuotere debiti per la GalBank, diventare un temuto pirata o cacciatore di taglie, un'industriale o mercante, anche un contrabbandiere se vorrete.

In Starfield potete fare davvero quello che volete e Bethesda ha lavorato duramente per creare un universo di gioco davvero incredibile, ricco e praticamente infinito, un mondo di gioco che inizierete a conoscere dopo centinaia di ore di gioco e che difficilmente vi stancherà anche dopo altrettante ore passate a perfezionare il vostro avamposto o ancora meglio la vostra nave.

In Starfield ovviamente il centro del gamplay sono l'esplorazione e i combattimenti, con un gunplay convincente e della giusta profondità, che ben bilancia una semplicità di approccio e una buona variabilità data dalle diverse tipologie di armi a nostra disposizione, anche in questo caso con l'aggiunta di una vasta gamma di potenziamenti da poter draftare.

La scelta delle nostre bocche da fuoco sarà limitata solamente dalla capacità di carico del nostro personaggio, che come da tradizione per i giochi Bethesda, dovrà fare i conti con la necessità di far quadrare il peso del loot nel nostro zaino, mai come in Starfield un'attività continua. Ogni oggetto avrà la sua massa e oltre a quello che potremo trasportare noi, ci verranno in aiuto i nostri compagni ai quali potremo affidare degli oggetti per noi e la stiva di carico della nostra nave, anch'essa però con una capacità limitata. Presto o tardi dovremo fare i conti con l'esaurirsi della nostra capacità di carico ed è qui che ci addentreremo nell'enormità del Cantiere Navale, una caratteristica che ci permetterà di modificare interamente la nostra nave o di costruirne una interamente nuova a nostro piacimento.

Il cantiere navale ci ha letteralmente stregato ed è insieme allo spazio profondo il luogo dove abbiamo trascorso più ore di gioco vista la vasta scelta e le possibilità di creare i vascelli più disparati grazie ad un sistema di costruzione davvero immediato e funzionale.

Un'altra grande funzione di cui abuseremo parecchio in Starfield è invece quella legata alla progettazione degli avamposti, un sistema derivato da quello apprezzato in Fallout 4, ma che introduce diverse

doppio Spider-Man, doppio divertimento!

novità e semplificazioni che rendono l'esperienza piacevole e immediata.
Tra le funzionalità che abbiamo apprezzato di più in Starfield ci sono i Link che permettono di collegare gli avamposti tra loro in maniera da scambiare velocemente le merci al loro interno o anche i container di trasferimento con la nostra nave, che permettono di raccogliere velocemente le risorse create da un avamposto senza dover nemmeno scendere dalla nave.

Tra le altre possibilità che Starfield ci offre c'è un vasto sistema dedicato al contrabbando e al commercio, che se all'inizio sembra essere un semplice sistema di compravendita, nasconde al suo interno diversi dettagli che rendono l'esperienza di gioco ancora più profonda.

Si potrà scegliere di contrabbandare l'Aurora, una droga legale in un determinato sistema stellare ma illegale in altri, per il quale appunto il contrabbando ci potrà far finire nei guai e addirittura in prigione, oppure evitare di farci beccare sfuggendo alle scansioni del cargo installando una stiva schermata sulla nostra nave.
Allo stesso tempo c'è un vasto sistema di taglie legato sia ai sistemi stellari sia alle diverse fazioni, che potranno addirittura inviare dei mercenari a darci la caccia tra le stelle.Fioccano poi le attività secondarie nelle quali ci imbatteremo per caso, come navi alla deriva, stazioni spaziali e avamposti abbandonati la cui storia scopriremo attraverso la lore narrata nelle varie note.
Il bello di Starfield poi è che tutte queste funzionalità aprono la strada ad una carriera da mercante o industriale, con la possibilità di dedicare dei membri del nostro equipaggio ad un avamposto specifico, ma allo stesso tempo, nella nostra esperienza di gioco potremmo anche evitare totalmente queste possibilità e dedicarci a seguire le missioni che ci verranno assegnate, senza toccare tutte le possibilità che il gioco ci offre e nonostante ci perderemmo una grandissima porzione di gioco, ne rimarremmo comunque soddisfatti e appagati.
La scelta su quanto immergersi in Starfield è lasciata interamente al giocatore, non c'è nessun senso di obbligo o urgenza nel level design ma piuttosto si incentiva il lasciar scorrere la nostra avventura così come viene.
Questa è probabilmente la vittoria di Starfield, una totale immersione nel mondo di gioco che per Bethesda mancava dai tempi di Oblivion. Ecco, se vogliamo dare una definizione corretta a Starfield piuttosto che paragonarlo a Fallout 4 o a definirlo uno Skyrim tra le stelle, possiamo dire che Starfield è un Oblivion spaziale, un'esperienza di gioco che rimarrà nella storia e che siamo davvero fortunati a goderci.
Dal punto di vista tecnico anche qua il lavoro di Bethesda è stato ottimo, con un gioco che ricordiamo gira egregiamente anche su una console come Series S, mentre mostra i muscoli veri su Series X ma soprattutto su PC, dove al netto di richieste hardware non proprio esagerate, regala un colpo d'occhio davvero notevole.

Starfield è tutto quello che volevamo e forse anche qualcosa in più, un'esperienza di gioco che resterà nella storia e che farà scuola per i futuri RPG di Bethesda e non solo

3 novembre

EA Sports WRC

non sono corse, è rally!

Costruisci l'auto dei tuoi sogni nel più grande gioco di rally di sempre, EA SPORTS WRC, il nuovissimo videogioco ufficiale del FIA World Rally Championship, il primo sviluppato dal team pluripremiato della serie DiRT Rally.
Progetta e guida l'auto da rally dei tuoi sogni con l'arrivo della modalità Creazione, corri e vinci eventi recenti, vivi momenti salienti del mondo reale e fai un tuffo nel passato con la modalità Momenti, oppure sfida gli elementi tra terra, neve e asfalto per cercare la corsa perfetta.
COME LA VUOI TU
Progetta e guida l'auto da rally dei tuoi sogni con il debutto della modalità Creazione.
RISCRIVI LE PRIME PAGINE
Gareggia e vinci eventi recenti, vivi momenti salienti del mondo reale e fai un tuffo nel passato con la modalità Momenti.
SISTEMA DI GUIDA DINAMICA
Il rinomato modello di guida multi-superficie di Codemasters è stato migliorato per WRC.
Personalizzalo in base al tuo livello di abilità e mettilo alla prova su superfici degradate.
IMMERSIVO
Vivi momenti di pura euforia mentre sfidi gli elementi su terra, neve e asfalto alla ricerca della corsa perfetta.
AUTENTICITÀ
Guida le auto WRC, WRC2 e Junior WRC, costruite sulle solide basi di oltre 25 anni di giochi di rally, con piloti, team e livree della stagione 2023.
VIAGGIA NELLA STORIA DI WRC
Mettiti alla prova al volante di epiche auto del WRC e viaggia attraverso la storia dei rally con 70 veicoli storici ricreati autenticamente.
IN GIRO PER IL MONDO
Da Monte Carlo passando per il Portogallo, fino ad arrivare in Kenya e Giappone: gareggia in 17 località WRC presenti e passate in oltre 200 tappe al lancio.
ESPERIENZA COMPLETA
Carriera, Campionato, Prova a tempo, multigiocatore multipiattaforma, rally di regolarità, un Editor livree dettagliato e molto altro.
EA SPORTS WRC – Pass rally gratuito della Stagione 1
Ottieni PE in gioco per sbloccare una serie di oggetti per personalizzare il tuo pilota, oltre a decalcomanie da usare nel nuovo Editor livree.
EA SPORTS WRC – Pass rally VIP della Stagione 1
Fai fare un salto di qualità alla tua esperienza con il Pass rally grazie al Pass VIP di questa stagione! Il Pass rally VIP dà accesso aggiuntivo a 3 caschi, 3 tute da corsa, 3 set di guanti e 3 berretti, oltre a 3 livree da usare con la Ford Puma Rally1 HYBRID, la Hyundai i20 N Rally1 HYBRID e la Toyota GR Yaris Rally1 HYBRID.
CLUB EA RACENET
EA Racenet è una funzione complementare che permette alle persone che giocano a WRC di collegarsi, confrontando e migliorando la propria esperienza di gioco, ed è disponibile via web o mobile (iOS e Android).
Crea i club WRC, unisciti a essi, organizzali e gestiscili mentre competi in campionati e tappe per tutta la community, raggruppati in eventi, e ottieni punti come pilota più veloce.
Al lancio sono previste le riproduzioni di 15 location: Portogallo, Sardegna, Kenya, Monte Carlo, Svezia, Croazia, Estonia, Finlandia, Grecia e Messico. Altre piste sono in lavorazione e verranno rilasciate tramite aggiornamenti gratuiti, seguendo gli sviluppi delle gare ufficiali della stagione del vero WRC.
Ce ne sono state svelate solo alcune: Giappone, Cile, Oceania, Penisola Iberica, Scandinavia e i più generici "Pacifico", "Mediterraneo" e "Europa Centrale".Ciascuna consiste in ben 35 km di tracciato unico per quell'ambientazione, disegnati a partire da riprese satellitari e sopralluoghi in loco.
Ogni aspetto di ciascuna pista è perciò stato ricreato con grande precisione, per influenzare la guidabilità delle auto e il feeling al volante.
Dal clima, condizioni meteo come pioggia o neve incluse, al tipo di pavimentazione, fino agli elementi meno ludici e più folkloristici come la vegetazione e i panorami.

SUPER MARIO BROS.™ WONDER

In arrivo il 20 ottobre

Prenota subito per avere in omaggio l'astuccio di Mario

Offerta valida solo per la prenotazione e salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

ONGAME network esclusiva

Lies of P: una sorpresa ...senza bugie

una delle più gradite sorprese di questo autunno, arrivata in punta di piedi, senza annunci roboanti ma facendo della qualità del prodotto il suo biglietto da visita.

Lies of P è l'ennesimo gioco ispirato agli oscuri e spietati capolavori di FromSoftware che hanno catturato il cuore di così tanti, ma è anche innegabilmente impressionante in mezzo a un mare di giochi che inseguono la tendenza soulslike.
Soffre di piccole difficoltà e di un design dai livelli eccessivamente lineari, ma la sua storia impressionante, il combattimento estremamente ben calibrato, le aree memorabili e i combattimenti contro i boss fanno sì che questo sia un gioco da non perdere.
È giusto dire che a volte Lies of P emula la sua ispirazione così fedelmente che sembra che qualcun altro ne stia tirando le fila con un po' troppa forza, ma quello spettacolo di marionette è comunque molto divertente.
È un elogio e non una critica affermare che Lies of P segue il progetto lanciato da FromSoftware fin nei minimi dettagli, con poche preziose deviazioni.
L'interfaccia utente e i menu sono sorprendentemente simili a quelli di ogni soulslike a cui si abbia mai giocato, l'estetica è quasi identica a Bloodborne e il combattimento è una danza metodica di attacchi e parate progettata pensando alla difficoltà.
È così fedele alla sceneggiatura che si arriva al punto in cui si inconta un personaggio apparentemente amichevole e pensi "Ah, questo è quello che mi tradirà più tardi", con piena fiducia di averci visto giusto.
In realtà, questo non è nemmeno il primo soulslike eurocentrico con marionette assassine! Quasi esattamente un anno fa è uscito Steelrising, che ha un numero bizzarro di cose in comune con Lies of P, dai suoi nemici meccanici impazziti alla sua ambientazione urbana storica e alla moda.
Uno dei motivi per cui si distingue è la sua storia che è una rivisitazione oscura del Pinocchio di Carlo Collodi, la storia di un burattino dispettoso noto per dire bugie e desiderare di diventare un vero ragazzo. Lies of P si prende molta libertà nella sua versione molto più cruenta e deprimente del racconto classico, ma ha alcuni simpatici cenni alla sua ispirazione, tra cui un gatto e una volpe inaffidabili e una meccanica accurata in cui devi scegliere di dire bugie o la verità (che hanno un impatto sull'esito della tua avventura).
Questo stile di gioco non è noto per avere le storie più comprensibili e Lies of P non è del tutto un'eccezione a questa regola, ma ci prova più della maggior parte. Ci sono un sacco di dialoghi e filmati che mantengono vivo l'interesse durante le prime 30 ore di gioco invece di una semplice raccolta di capricci e suggerimenti nelle descrizioni degli oggetti.
Alcuni colpi di scena sono interessanti e alcuni personaggi memorabili.
Dividerai il tuo tempo facendoti strada attraverso livelli in cui praticamente tutto vuole ucciderti e affrontando boss molto pericolosi.
La città di Krat è memorabile e distopica, ma allo stesso tempo ti ricorda continuamente che stai interpretando un'iconica favola sui burattini.
Viene fornito completo del tuo aiutante di cricket Gemini e di tuo padre Gepetto, costruttore di marionette, che ti ricorda sempre di essere un bravo ragazzo prima di mandarti in missione per massacrare chiunque incontri sul tuo cammino.
Visiterai un cimitero di marionette che funge da sorta di livello di palude velenosa che ogni soulslike è legalmente tenuto a includere, e una sala espositiva piena di raffigurazioni speranzose di un futuro che chiaramente non ha funzionato come previsto.
Tutto assolutamente divertente da affrontare.
Un altro elemento sulla lista di controllo sono i combattimenti contro i boss memorabili (e solitamente disgustosi), e Lies of P ne ha a bizzeffe.
Da un malvagio funzionario delle forze dell'ordine fantoccio a un ragazzo enorme che fondamentalmente è solo Bane di Batman, ci sono molte grandi cose che devono essere schiaffeggiate a dovere.
Farlo è sempre divertente, anche se sono tutti incontri piuttosto semplici in cui riduci la barra della salute del nemico.
Sarebbe stato bello avere uno o due incontri in cui mescolare le cose con un enigma o un trucco che devi capire per battere il tuo avversario ma ve bene anche così.
Inoltre, quasi tutti i boss hanno due fasi, di solito la prima fase è abbastanza semplice, ma quando la seconda fase ti uccide ripetutamente e devi continuare a ripetere la prima fase finché non ti annoi completamente, vorresti solo poterla saltare e arrivare alla parte che in realtà è divertente e stimolante.
Molti combattimenti sembravano aver inserito la prima fase lì solo come un round di riscaldamento prima di arrivare al nocciolo dell'incontro, ma stai tranquillo: al decimo tentativo sarai completamente riscaldato e pronto a fare un altro tentativo contro il vero boss.
Nel bene e nel male, gran parte del combattimento di Lies of P trae chiara ispirazione da Bloodborne, con un paio di piccole modifiche.
Non puoi ripristinare la salute persa dagli attacchi diretti contrattaccando i tuoi nemici come in Bloodborne, ma ti viene data la possibilità di bloccare parzialmente parte del danno in arrivo e poi contrattaccare per ripristinare il danno da chip che hai assorbito.
Il risultato è un gameplay aggressivo e che mantiene i combattimenti a un ritmo rapido, che scoraggia gli stili di gioco più difensivi, che tendono ad essere un punto di riferimento nei soulslike.
Lies of P potrebbe non va così lontano dalla sua ispirazione soul, ma come una marionetta controllata da un abile burattinaio, interpreta la parte molto bene in un mondo fantasy meravigliosamente oscuro.

LIES OF P
DISPONIBIEL ORA
16
www.pegi.info
PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE
©NEOWIZ ALL RIGHTS RESERVED.
NEOWIZ

in nome del popolo italiano

ci eravamo lasciati con una mezza promessa, magari un pò velata, di parlare dei personaggi italia pop ed eccoci qui a reclamare gli eroi ignorati del Bel Paese

Purtroppo i personaggi del bel paese non sono mai stati prodotti in quantità dall'azienda statunitense, tantè che ad oggi, si contano solo 3 riproduzioni: il grande Leonardo Da Vinci e i calciatori Gianluigi Buffon (tra l'altro poco simile all'originale) e Marco Verratti, riprodotti nella loro esperienza al Paris Saint Germain.
E' vero che in un mercato globale si guarda poco o nulla a personaggi caratteristici della cultura di un paese ma ci sembra eccessiva la maniera in cui sono stati snobbati personaggi della nostra cultura, sport e spettacolo che si sono distinti molto anche oltre confine.
Pensando già solo al calcio, ci vengono in mente ***Totti, Del Piero, Nesta e Cannavaro***, grandi protagonisti dell'ultimo mondiale vinto nel 2006 oppure ***Roberto Baggio***, pallone d'oro nel 1993.
Restando in ambito sportivo, ***Valentino Rossi*** nelle moto e ***Marco Pantani*** nel ciclismo fino ad arrivare ad ***Alberto Tomba*** nello sci o ***Adriano Panatta*** nel tennis, mostri sacri nelle loro discipline.
E se entriamo nell'ambito musicale? Si parte subito dai nostri 2 "rocker" per eccellenza degli ultimi 30 anni di storia, ovvero ***Vasco Rossi e Luciano Ligabue***, oppure il contemporaneo ***Ultimo***, che sta infrangendo ogni record di vendite. Vedremmo bene anche il pop album dei Pooh con i 4 componenti intenti a suonare sul palco.
Non possiamo dimenticare la nostra "internazionale" ***Laura Pausini*** o la grande ***Mina***, e perché no, i giovanissimi ***Blanco e Lazza*** dominatori incontrastati delle classifiche degli ultimi anni
Tentando di fare i seri parliamo anche di temi come la politica dove il primo presidente del consiglio donna, ***Giorgia Meloni***, non può di certo mancare e con lei, chi ha fatto la storia, nel bene e nel male, degli ultimi 30 anni del nostro paese ovvero il cavalier ***Silvio Berlusconi***.
Un trafiletto al grande cinema italiano va dedicato, con registi del calibro di ***Sergio Leone e Federico Fellini***, o attori storici come ***Alberto Sordi, Vittorio Gassman, Ugo Tognazzi, Vittorio De Sica e Marcello Mastroianni***. Pensando al gentil sesso, la compianta ***Gina Lollobrigida*** o la maestosa ***Sophia Loren***.
Ma parliamo anche di protagonisti attuali delle serie tv o fiction come ci piace chiamarle da noi. Partiamo da ***Mare Fuori***, il

...

ni mai usciti nell'universop funko

"fenomeno" del momento, passando per ***Gomorra e Romanzo Criminale***, arrivando ai più lontani ***Elisa di Rivombrosa o Don Matteo***.
Tutti prodotti che darebbero vita a decine di personaggi iconici.
Arriviamo finalmente allo spettacolo, forse l'ambito più italiano che ci sia. Un pensiero va immediatamente a ***Raffaella Carrà*** che ha fatto compagnia per 50 anni agli abitanti del nostro paese.
Con lei altri grandi artisti come ***Pippo Baudo***, padrone incontrastato della kermesse Sanremese, ***Mike Buongiorno***, catalizzatore di un trentennio di tv o gli attuali ***Amadeus, Fiorello e Belen Rodriguez***. E infine parlando di attualità e tendenza, è giusto citare le celebrità dei social, gli influencer, ***Khaby Lame e Chiara Ferragni***, che oltre ai numeri da capogiro su Tik Tok e Instagram, ricoprono anche i ruoli di testimonial dei più grandi marchi di moda.
Sarebbe facile immaginare una special edition dei "Ferragnez" stile Barbie e Ken.
Abbiamo fatto una bella carrellata di nostri compaesani meritevoli di un pop sapendo che rimarrà un sogno.
Ci piace pensare che finchè stavate leggendo queste righe avete immaginato come sarebbe stato il funko pop del vostro personaggio italiano preferito.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

1°
Netflix: Wednesday
1309 Wednesday

2°
One Piece
923 Roronoa Zoro

3°
ROCKS: MICHAEL JACKSON
359 MICHAEL JACKSON (THRILLER)

4°
The Crow
1429 Eric Draven

5°
Albums
56 Michael Jackson: Bad

6°
Demon Slayer
1306 Mitsuri Kanroji

7°
Pokémon
920 Arcanine

8°
NBA
54 Michael Jordan

9°
The Crow
1428 Eric Draven

10°
Pokémon
922 Scorbunny

ONGAME
esclusiva
network
DETECTIVE
PIKACHU
IL RITORNO
DISPONIBILE
DAL 6 OTTOBRE
RICEVI IN OMAGGIO
IL PORTA CARD
DI PIKACHU
Pokémon
ONGAME
CLUB CARD

PLAYERS calendario uscite

1 domenica

2 **survivor: castaway island**

3 **03** PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

4 mercoledì

5 **warhammer 40.000: darktide**

6 **04** XBOX ADVENTURE

7 **the sisters 2: road to fame**

8 **05** PS5 - PS4 - NSW CASUAL

9 lunedì

05 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

sword art online last recollection

06 PS5 - PS4 - XBOX RPG

disgaea 7: vows of the virtueless deluxe edition

06 PS4 - NSW RPG

06 NSW ADVENTURE

10 **forza motorsport**

11 **10** XBOX SIMULAZIONE

12 giovedì

13 **wild card football**

14 **10** PS5 - PS4 - XBOX - NSW SPORTIVO

15 **dino ranch: ride to the rescue**

16

13 PS5 - XBOX

transformers earthspark: in missione

13 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

fortnite pacchetto transformers

13 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

il grinch: avventure natalizie

13 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

PLAYERS

16 — 12 — NSW — ADVENTURE

13 — RPG

13 — ADVENTURE

17 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — PLATFORM

17 martedì

18 mer

19 giov

20 ven

21 sab

22 domenica

23 lun

24 martedì

25

26

27 venerdì

28

29 domenica

30

31

agatha christie: murder on the orient express
19 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

hot wheels unleashed 2: turbocharged
19 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ARCADE

endless dungeon day one edition
19 — PS5 - PS4 - XBOX — ACTION

20 — NSW — ADVENTURE

20 — PS5 — ACTION

skull island rise of kong
17 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

24 — PS5 - XBOX - NSW — RHYTM

trolls remix rescue
24 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

alone in the dark
25 — PS5 - XBOX — SURVIVAL HORROR

27 — PS5 — PICCHIADURO

cities: skylines ii
24 — PS5 - XBOX — MANAGERIALE

ghostrunner 2
26 — PS5 - XBOX — ACTION

crymachina
27 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — RPG

metal gear solid master collection vol. 1
24 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ACTION

dinosaurs mission dino camp
26 — PS5 - PS4 - XBOX - NSW — ADVENTURE

ottobre

1994

Spider-Man and Venom: Maximum Carnage

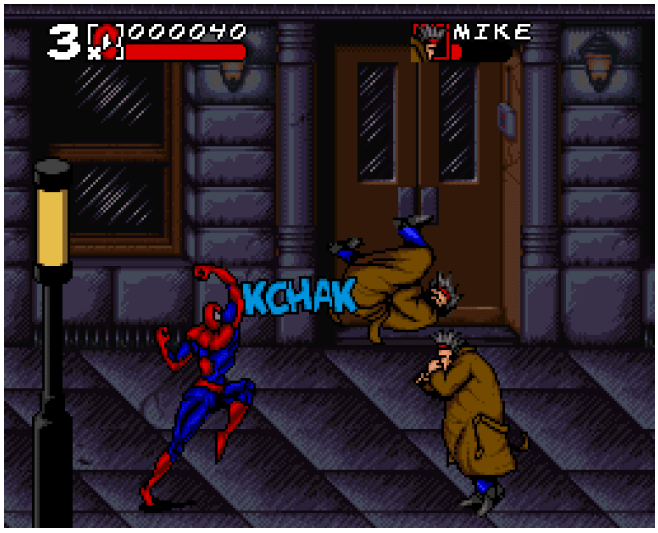
un caposaldo dell'universo Marv

Super Nintendo
Picchiaduro a Scorrimento
Software Creations
Acclaim Entertainment

Con l'uscita di Marvel's Spider-Man 2, non potevamo non dedicare il retrogaming del mese al celeberrimo supereroe. Spider-Man and Venom: Maximum Carnage è un capolavoro intramontabile del mondo dei videogiochi, una gemma che ha catturato l'essenza dell'Universo Marvel nei primi anni '90. Pubblicato per Super Nintendo e Mega Drive, questo titolo ha ridefinito gli standard del picchiaduro a scorrimento laterale, regalando ai fan una straordinaria esperienza di gioco.
La forza di Maximum Carnage risiede nel suo gameplay avvincente e nell'abilità di incarnare non solo l'iconico Spider-Man, ma anche l'antieroe Venom.
Ogni personaggio ha stili di combattimento unici e abilità speciali, offrendo una varietà di approcci tattici contro gli avversari.
La mappa di gioco aperta e dinamica invita l'esplorazione, mentre le frenetiche battaglie contro le orde di nemici mantengono costante l'adrenalina.
Gli sviluppatori hanno saputo catturare l'estetica dei fumetti Marvel, trasformandola in pixel art di alta qualità; i personaggi sono animati con maestria, rendendo giustizia all'energia e all'agilità di Spider-Man, così come alla forza bruta di Venom.
Le ambientazioni metropolitane e oscure sono ricreate con cura, immergendo il giocatore nell'atmosfera unica del mondo dei supereroi. La colonna sonora, composta da brani coinvolgenti e memorabili, aggiunge un ulteriore strato di immersione dando vita a tracce che si sposano perfettamente con l'azione, sottolineando l'epicità di ogni scontro e il senso di urgenza che pervade la storia.
Maximum Carnage trae ispirazione dalla

celebre saga a fumetti omonima, e offre una narrazione avvincente che coinvolge il giocatore sin dall'inizio.
La trama segue l'ascesa del terrificante Carnage e l'alleanza forzata tra Spider-Man e Venom per sconfiggerlo. La caratterizzazione dei personaggi è fedele all'opera originale, con dialoghi ben scritti e momenti iconici che appagheranno i fan più accaniti.
Basti pensare che durante lo sviluppo del gioco, il team di sviluppo ha collaborato direttamente con i creatori di Spider-Man, Stan Lee e Steve Ditko, proprio per garantire una rappresentazione autentica dei personaggi e dell'universo Marvel.
Maximum Carnage ha ottenuto una risonanza incredibile all'epoca del suo lancio e continua a essere celebrato dagli appassionati di retrogaming ancora oggi.
È stato uno dei primi giochi a catturare l'essenza delle storie a fumetti in un medium interattivo, contribuendo a stabilire un modello che molti giochi successivi hanno cercato di emulare.
In conclusione, Spider-Man and Venom: Maximum Carnage è un capolavoro intramontabile che ha lasciato un'impronta

indelebile nella storia dei videogiochi.
Il titolo rimane un punto di riferimento nel mondo del picchiaduro a scorrimento laterale e una testimonianza dell'eterna popolarità dei supereroi Marvel.
Dategli una chance e non ve ne pentirete!



NUOVE STATUE IN ARRIVO

ABYSTYLE STUDIO

EA Sports FC 24 Ultimate Team tutte le novità

Se da una parte abbiamo una svolta che può essere definita epocale, con EA Sports e Fifa che si separano dopo un matrimonio lungo 30 anni, cominciato addirittura su Amiga e Sega MegaDrive nel lontano 1993, dall'altra la modalità più giocata, Ultimate Team, resta il porto sicuro al quale gli appassionati possono aggrapparsi indipendentemente dalla fine dello storico sodalizio.
Come ogni anno, vi sono alcune novità che cambieranno sensibilmente le abitudini dei giocatori: la più eclatante e discussa è senz'altro l'introduzione del calcio femminile in Ultimate Team, non come appendice ma praticamente allo stesso livello di quello maschile, permettendo agli utenti di creare team misti, composti da ragazzi e ragazze (che faranno intesa sia tra le militanti nello stesso campionato che con gli uomini appartenenti al medesimo club) senza alcun tipo di limitazione.

I valori delle calciatrici saranno equiparati a quelli dei calciatori, rendendole decisamente utilizzabili, ci sarà la stessa probabilità di trovare atleti dei due sessi nei pacchetti e anche le ragazze disporranno delle proprie Icone (come Mia Hamm e Birgit Prinz) e delle proprie carte Heroes (quali Alex Scott e Sonia Bompastor).

A proposito di Icone e Heroes, i cosiddetti giocatori "classici" saranno presenti, almeno inizialmente, solamente in una versione; tra le novità, troveremo Franck Ribery, Zico e Sir Bobby Charlton in qualità di icone, mentre tra i nuovi eroi vi saranno parecchie vecchie conoscenze della Serie A, quali Tevez, Sneijder, John Arne Riise, Rui Costa ("declassato" da icona a eroe) e il compianto Gianluca Vialli.
Passando a modifiche che incidono in maniera più profonda sulla partita vera e proprio, segnaliamo l'introduzione del PlayStyle, elemento atto a rendere più realistico e aderente al calcio vero il comportamento dei giocatori durante le gare (alcuni possono vantarne di supplementari, detti PlayStyle+), e la riduzione della durata della partite offline appartenenti alla modalità Squad Battle, importanti per accumulare i premi settimanali con cui rinforzare la propria squadra ed ora decisamente meno probanti da giocare in serie.

Decisamente interessante è l'introduzione delle Evoluzioni, un nuovo modo per potenziare determinati tipi di carte e rendere giocabili calciatori che solitamente finirebbero fuori dal meta (non tutte le carte possono infatti evolvere).

Dopo aver selezionato un calciatore adatto al quale assegnare l'evoluzione, il gioco metterà a disposizione una serie di obiettivi di completare con la carta in questione, al termine dei quali il giocatore riceverà un potenziamento in determinate statistiche. Vi abbiamo illustrato le novità principali della prima modalità Ultimate Team targata Ea Sports FC 24, non escludiamo che possano esserne introdotte altre di minore impatto in seguito all'uscita del gioco; come sempre vi invitiamo a restare con noi per ogni aggiornamento, e per scoprire di settimana in settimana le nostre squadre ideali, a partire già dal mese prossimo!

Nintendo Switch 2 molto più che rumors

la console di nuova generazione supporterà ray tracing e avrà una grafica paragonabile a Ps5 e Xbox Series X

Nuove indiscrezioni confermerebbero ulteriormente quanto affermato nei giorni scorsi da Jez Corden di Windows Central, ossia che nel corso della GamesCom 2023 di Colonia, in un incontro a porte chiuse, Nintendo avrebbe mostrati ad alcuni sviluppatori fidati la nuova console Switch 2 su cui potevano essere visualizzare alcune demo.
Come spesso accade, le novità tech del futuro prossimo sono infatti già in giro sotto mentite spoglie, mascherate da design non definitivi e con componenti ancora ufficiosi, ma per programmare l'uscita in concomitanza con tutti gli accessori e i giochi, la Switch 2 è già stata mostrata con largo anticipo rispetto al lancio programmato nel 2024.
Al Gamescom 2024, la nuova Switch era accompagnata da una versione migliorata di The Legend of Zelda: Breath of the Wild e The Matrix Awakens che fungevano da demo per la nuova grafica, che promette faville.
Pare infatti che la risoluzione sarà nettamente aumentata, ci sarà pieno supporto al ray tracing per un maggiore realismo nelle scene e anche la tecnologia di upscaling dlss di Nvidia.
Sembra che la futura console monterà un display lcd per non aumentare troppo il costo finale, quindi è preventivabile che arrivi una versione mid-gen con oled come per l'attuale generazione.
Stando sempre alle indiscrezioni, Nintendo Switch 2 costituirà un significativo balzo in avanti per l'hardware Nintendo, con prestazioni "di circa il 15% nel range di Xbox Series S" e con supporto al miracoloso DLSS 3 di Nvidia.
Di seguito le caratteristiche principali che la console potrebbe presentare:
Chipset custom con Ampere e Lovelace;
CPU 8x A78 Core;
RAM LPDDR5 12 GB e 128 bit-width;
Quando inserita nella dock con DLSS abilitato offre prestazioni di circa il 15% entro la portata di Xbox Series S in termini di fluidità e fedeltà visiva;
Il Ray Tracing hardware è disponibile ma influisce in maniera tangibile sulle prestazioni, quindi saranno necessarie ottimizzazione e abilitazione del DLSS (se disponibile) per framerate accettabili e stabili;
Memoria eMMc interna da 256-512 GB. Non è chiaro se ci saranno due SKU o se sono in corso sperimentazioni con la memoria di archiviazione;
Prestazioni in modalità handheld vicine a quelle di un "portatile ASUS Roc di fascia alta".
La nuova Switch dovrebbe continuare a puntare sulle cartucce fisiche e sulla possibilità di giocare sia in mobilità sia a casa collegandola alla tv tramite l'apposito dock che potrebbe finalmente supportare anche il 4k.
L'uscita potrebbe avvenire nella seconda metà del 2024, mentre la versione potenziata del passato Zelda sembra solo una demo realizzata ad hoc per il prototipo quindi potrebbe non venire mai rilasciata da Nintendo a livello pubblico, purtroppo.
Infine, il dettaglio più intrigante, è che Nintendo Switch 2 includerà una fotocamera, una caratteristica assente nel modello precedente e che potrebbe aprire a nuovi spunti di utilizzo che restituiscano quell'effetto novità che Nintendo cerca da sempre.
E' doveroso ricordare che si tratta sempre di indiscrezioni, magari messe in giro ad arte, pronte ad essere smentite dai fatti.

TUTTO HA IL SUO POSTO

(e in ordine)

TI CARICHIAMO NOI

(ma senza fili)

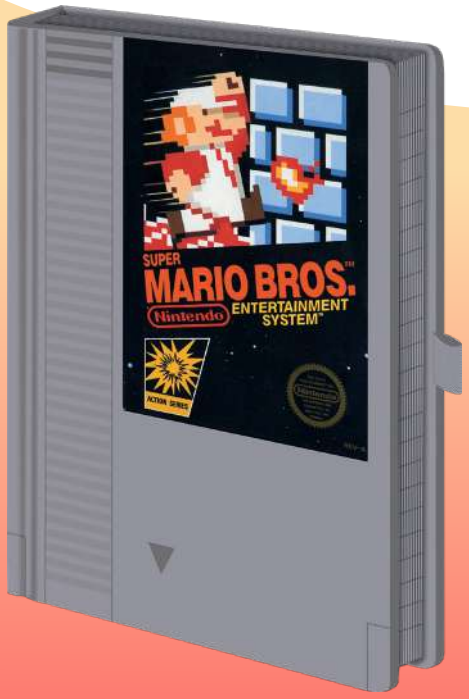
2 novembre

Robocop Rogue City

diventa il leggendario eroe poliziotto metà uomo, metà macchina e fai giustizia nella Detroit storica

Difendi la legge in ogni modo possibile:
Con la tua potente Auto-9, o con una delle altre 20 armi disponibili, annienta i criminali in un'esplosiva avventura in prima persona. Grazie alla forza robotica e alle abilità cibernetiche che potrai potenziare man mano che avanzi nel gioco, nessun altro agente saprà far rispettare la legge come te.
Sta a te decidere come adempiere alle tue direttive primarie:
Esplora le aree aperte e completa gli obiettivi in base al tuo senso della giustizia. La ricerca di prove, gli interrogatori e il mantenimento dell'ordine pubblico sono solo alcuni dei compiti giornalieri che dovrai svolgere nei panni di agente di polizia. Non prendere decisioni con leggerezza: da ogni tua scelta dipendono il destino dei cittadini e il risultato della tua missione.
Una trama originale ambientata nel mondo di RoboCop:
Nella città di Detroit sono stati compiuti svariati reati e un nuovo nemico sta minacciando l'ordine pubblico. La tua indagine ti condurrà al cuore di un losco progetto, in una storia originale ambientata nei film RoboCop 2 e 3. Esplora ambientazioni iconiche e incontra volti familiari del mondo di RoboCop. Peter Weller, l'attore originale, si è prestato come doppiatore del cyber-poliziotto.
In RoboCop: Rogue City c'è un momento in cui il poliziotto del futuro mostra un po' del suo aspetto umano che si cela dietro l'elmetto d'acciaio. Questo avviene quando una giornalista gli rivela di avere informazioni che potrebbero incriminare l'OCP, la megacorporazione malvagia che ha creato RoboCop. Per ottenere queste informazioni si è introdotta nel quartier generale dell'azienda, quindi tecnicamente ha infranto la legge, ma ha dovuto farlo per ottenere ciò che le serviva. RoboCop deve quindi fare una scelta: può trattenerla in stato di fermo, un atto che garantirà che la polizia gestita dall'OCP sequestri le prove e le distrugga, coprendo così i crimini commessi della corporazione, oppure può mostrare il suo lato umano e lasciare andare la giornalista, consentendole di continuare a raccogliere prove. Una scelta davvero difficile.
Secondo il team di sviluppo, decisioni come queste (legate all'essere empatici o dei rigidi tutori della legge) avranno un "peso" sul finale del gioco. Dopo aver visto lo svolgimento di entrambe le sequenze, però, è difficile comprendere l'effettivo impatto di queste scelte: l'arresto della giornalista la vedrà gridare una serie di imprecazioni prima di essere trascinata via dalla polizia, mentre nel caso in cui decidiate di lasciarla andare... la reporter dirà che il suo contributo aiuterà la città. In che modo? Di sicuro, la demo proposta alla Gamescom 2023 di Colonia non offriva alcuna risposta in tal senso.
Un altro esempio fatto dallo sviluppatore ha riguardato un graffitaro che RoboCop riesce a rintracciare e catturare. Scegliendo di lasciarlo andare, il ragazzo continuerà a scrivere sui muri di Detroit ma i suoi messaggi saranno positivi; al contrario, scriverà "RoboCop è un ca***ne" su ogni superficie possibile. Si tratta ovviamente di in qualcosa di divertente, ma mi piacerebbe capire in che modo le scelte del giocatore impatteranno effettivamente sulla trama e gli eventi di gioco.
Il pugno duro della legge
Il focus di questa demo è stato principalmente il gunplay, dal momento che RoboCop viene chiamato in causa per una rapina in svolgimento presso una banca dell'OCP. Non è il primo ad arrivare sulla scena: una squadra SWAT è pronta a entrare ed è supportata da una manciata di ED-209, e quello che segue è un caotico scontro a fuoco nell'atrio dell'edificio. Nonostante siano entrambi dalla stessa parte, uniti da un nemico in comune da sradicare come la banda degli Street Vultures, c'è un po' di sana competizione tra il poliziotto d'acciaio e la squadra di pronto intervento. Ogni uccisione effettuata contribuisce ad aumentare il punteggio del giocatore e, in caso di vittoria, RoboCop può ottenere un bonus di punti esperienza da utilizzare per migliorare le sue abilità.

ONGAME esclusiva network



PRENOTA E OTTIENI IL CARTRIDGE NOTEBOOK

Offerta valida solo per la prenotazione e salvo esaurimento scorte promozionali, non cumulabile con altre promozioni

Sony Xperia 5 V: il top di ga

esattamente a un anno di distanza dalla presentazione di Xperia 5 IV arriva il nuovo S

Sony presenta lo smartphone di fascia alta Xperia 5 V, dotato dell'innovativo sensore d'immagine "Exmor T for mobile", che garantisce una soluzione "point & shoot" che trasforma ogni scatto in un capolavoro.
Le diverse tipologie di scatto, come gli avanzati effetti bokeh applicabili ai ritratti usando l'intelligenza artificiale, sono accompagnate da una selezione di pre-impostazioni cromatiche, che consentono di ricreare nelle proprie immagini il mood o l'atmosfera preferiti. Xperia 5 V permette di immergersi in straordinarie esperienze audio e video con un display d'eccezione, speaker stereo front-stage e tecnologie avanzate che elevano la visione e l'ascolto a livelli senza precedenti.
Inoltre, le performance migliorate della batteria si traducono in più del 50% di autonomia residua anche dopo un intero giorno di uso attivo.
Questo smartphone premium può essere tranquillamente usato da mattina a sera per registrare, modificare e visualizzare contenuti in movimento.

Immortalare ricordi ad alta definizione in qualsiasi attimo e luogo

La fotocamera di Xperia 5 V dispone del sensore di ultima generazione "Exmor T for mobile", impiegato in Xperia 1 V, per scattare immagini nitide e ad alta definizione in ogni situazione: di giorno, di notte, in ambienti interni e in spazi outdoor. Oltre a realizzare ritratti dai dettagli realistici, l'utente può selezionare una delle pre-impostazioni cromatiche della funzione Creative Look per abbinare colori e tonalità differenti a seconda della scena ritratta, senza alcuna post-produzione.
La modalità bokeh, significativamente migliorata rispetto al modello precedente, sfrutta la tecnologia AI per perfezionare i ritratti avvicinandoli agli standard delle fotocamere con obiettivo intercambiabile.
Il doppio obiettivo posteriore consente di mettersi alla prova con tre lunghezze focali: 16 mm, 24 mm e 48 mm.
La lunghezza di 48 mm equivale a una lunghezza focale ottica di 2x, e ciò permette di immortalare i soggetti in dimensioni più grandi, senza preoccuparsi del deterioramento della qualità dell'immagine.

Padroneggiare l'arte del videomaking

La nuova app Video Creator vanta una funzione di editing automatico pensata per realizzare videoclip in modo immediato. Una volta determinata la lunghezza del video, non si deve fare altro che selezionare le foto o i video desiderati e abbinarli alla musica: in circa un minuto, Video Creator elabora il file finale. In questo modo, anche chi non ha alcuna esperienza di video editing può facilmente concepire contenuti originali, degni di essere condivisi sui social media.
Un'altra possibilità consiste nell'impostare manualmente le preferenze per l'adattamento delle clip, l'applicazione di filtri in base all'atmosfera desiderata e molto altro ancora.
Xperia 5 V è dotato anche di un microfono per la registrazione vocale dedicato, che dà la priorità al protagonista del filmato. La sua voce viene catturata in modo chiaro, persino negli spazi più affollati, con sovrapposizioni di voci e rumore ambientale circostante.

Un intrattenimento che dura più di un giorno

Xperia 5 V è la soluzione ideale per godere di un audio potente e un video straordinario senza ricorrere a speaker o display esterni.
Uno speaker di nuova concezione, dai bassi profondi e potenti, è infatti abbinato a un display OLED luminoso che assicura una visibilità elevata, anche in condizioni di luce outdoor intensa.
Dai propri programmi TV preferiti ai video in diretta, in streaming o caricati sui social media, le splendide immagini regalate dal processore d'immagine di alta qualità dei TV BRAVIA di Sony ,"X1 for mobile", rendono possibile un'esperienza immersiva.
Una singola ricarica completa è sufficiente per guardare più di 24 ore di contenuti[iv] e, quando sembra di non aver più materiale da vedere, BRAVIA CORE for Xperia è pronta a venire in soccorso con

amma compatto

ony Xperia 5 V.

centinaia di novità e classici del cinema in qualità elevata.
La batteria ad alta capacità da 5.000 mAh offre una durata superiore ad altri smartphone con batterie della stessa capacità ed è perfetta per seguire show o video di tendenza, senza doversi scontrare con un'autonomia ridotta.
Grazie all'esclusiva tecnologia di risparmio energetico, il consumo è ridotto di circa il 20% rispetto al modello precedente3 e, anche usando lo smartphone in modo attivo per tutto il giorno, la batteria rimane al 50% o più1.
Il nuovo modello Xperia supporta non solo la ricarica wireless e la ricarica rapida (fino al 50% di autonomia ripristinata in 30 minuti), ma anche un'esclusiva tecnologia di ottimizzazione della ricarica che previene il deterioramento della batteria: anche dopo 3 anni, questa mantiene l'80% o più della capacità massima.
Dal punto di vista delle prestazioni, la piattaforma mobile Snapdragon 8 Gen2 è più rapida ed efficiente nel multi-tasking e consente di fare tutto ciò che si vuole più a lungo, senza compromessi.
In aggiunta, le dimensioni dello strato termodissipatore sono aumentate del 40% rispetto al modello precedente3 in quanto misura di dissipazione del calore estremamente efficace e il consumo energetico della CPU è stato migliorato.
Il nuovo processore, la gestione termica superiore e l'incremento del 40% del volume dello strato termodissipatore aiutano Xperia 5 V a non surriscaldarsi in caso di uso intenso, così da poter sfruttare al massimo tutta la sua potenza.

Funzioni potenziate per il gaming
Game Enhancer, una funzione di assistenza che rende ancor più piacevole il gaming, ha un nuovo colore tema, ma continua a proporre un'ampia gamma di opzioni vincenti, tra cui: L- raiser, equalizzatore audio, microfono per le chat vocali e funzione di registrazione dello schermo, particolarmente utile per acquisire e distribuire contenuti su YouTube.
La piattaforma mobile Snapdragon 8 Gen2 ed Elite Gaming di Qualcomm promuovono la stabilità del gioco.

Design / funzionalità / accessibilità / sostenibilità
La combinazione tra prestazioni estremamente affidabili e design è un altro punto di forza di Xperia 5 V.
Il colore della fotocamera e del pannello posteriore è abbinato a un'accattivante finitura opaca per ottenere un'impressione di uniformità, mentre le tre opzioni cromatiche disponibili, ossia Black, Platinum Silver e Blue, sono pensate per assecondare lo stile unico di ognuno.
In Photography Pro, è disponibile una nuova funzione di accessibilità che riproduce un suono quando lo schermo è in posizione orizzontale per aiutare gli utenti con disabilità visive a scattare fotografie diritte. Funzionalità e design si fondono per adattarsi perfettamente al palmo della mano.
La confezione di Xperia 5 V è in Original Blended Material, un materiale targato Sony, composto da bambù, fibre di canna da zucchero e carta riciclata post-consumo, ed è costituita da un unico imballaggio che elimina completamente la plastica[x]. Inoltre, alcuni elementi interni ed esterni sono in SORPLAS, una plastica riciclata con ritardante di fiamma sviluppata da Sony che contiene fino al 99% di materiali riciclati.

Style Cover with Stand per Xperia 5 V (XQZ-BCDE)
La cover dedicata dello smartphone Xperia 5 V (disponibile come accessorio opzionale venduto separatamente) è anche un comodo stand utilizzabile sia in verticale sia in orizzontale. La sua silhouette slim si adatta perfettamente allo smartphone facilitandone la presa e l'utilizzo non solo nel guardare video, ma anche nello streaming live e nelle videochiamate. Disponibile in tre colorazioni coordinate a Xperia 5 V, la Style Cover with Stand è realizzata, insieme ad altri materiali, in SORPLAS.

Prezzo e disponibilità
Sony Xperia 5 V è disponibile a un prezzo di listino pari a 999€.

TEKI

JAPANE

NOFUN

ESE POP CULTURE

Mono-White Humans Standard

gli umani avanzano nel formato Standard

lo "Human Tribal" è un deck che negli ultimi dieci anni ha trovato molto spazio nel competitivo mentre nell'attuale Standard il deck è tornato in versione mono-bianco. Diamo un'occhiata al deck proposto da Vertyx

19 Pianura
2 Fonderia di Mishra
1 Eiganjo, Capitale dell'Impero
4 Ufficiale di Reclutamento
4 Avanguardia delle Giubbe Ramate
4 Iniziato Speranzoso
4 Venditrice di Libri degli Incantesimi
4 Cataro Brutale // Bruto della Guardia Lunare
4 Thalia, Protettrice di Thraben
4 Adeline, Catara Splendente
3 Skrelv, Acaro Disertore
1 Cavaliera Errante di Eos
2 Ossificazione

4 Pacificatore Consacrato
4 Partecipazioni di Matrimonio // Festeggiamenti del Matrimonio
3 Deporre le Armi
2 Distruggere il Male
2 Ossificazione

Vediamo uno "Human Tribal" che annichilisce gli avversari attaccando con creature aggressive, tuttavia, non mancano elementi di opposizione tipici dei deck "Death and Taxes". Le creature sono il vero cuore del mazzo, oltre ad infliggere danni, ognuna ha una concreta utilità.

Vediamo carte del calibro di: "Avanguardia delle Giubbe Ramate" (il lord del deck che potenzia e protegge gli umani), "Ufficiale di Reclutamento" (oltre ad attaccare bene nei primi turni, permette di aggiungere creature nel gioco avanzato), "Iniziato Speranzoso", "Venditrice di Libri degli Incantesimi" (entrambi molto utili per potenziare il proprio esercito), "Cataro Brutale // Bruto della Guardia Lunare" (ottima creatura removal, necessaria in questo deck), "Cavaliera Errante di Eos" (utile in mono-copia per aggiungere creature alla mano), "Thalia, Protettrice di Thraben" (leggendaria cult per gli archetipi "Midrange" per ostacolare le magie avversarie), "Adeline, Catara Splendente" (perfetta come finale e molto utile per generare pedine creatura) e "Skrelv, Acaro Disertore" (eccezionale per proteggere le creature e generare segnalini veleno). Per il resto del deck notiamo: "Ossificazione" (uno dei migliori incantesimi removal dell'attuale Standard), "Fonderia di Mishra" (ottima "Man-Land" aggressiva) e "Eiganjo, Capitale dell'Impero" (sempre utile come removal).

In sideboard abbiamo: removal ("Deporre le Armi", "Distruggere il Male" e le restanti copie di "Ossificazione"), pump("Partecipazioni di Matrimonio // Festeggiamenti del Matrimonio") e carte da opposizione ("Pacificatore Consacrato").

Si tratta di un archetipo consolidato che trova forza da carte fresche e decisamente versatili, ha lunga vita nella stagione Standard, inoltre, potrebbe tornare utilizzabile anche in Pioneer e Modern. Il deck ha solamente due pecche:

- Soffre molto contro i mass removal (purtroppo manca una magia per proteggere o rianimare le creature in massa);
- Se parte lento sarà difficile ribaltare la partita (dovete essere veloci visto il recente avanzare dei "Control" del formato).

lo consigliamo vivamente a tutti i giocatori competitivi che vogliono un gioco emozionante e rapido

TI SEGUIAMO SEMPRE

(e ovunque vorrai)

E LUCE FU

(e pop culture sia)

27 ottobre

EA Sports UFC 5

pronti a gustare tutta l'adrenalina degli scontri di MMA su console

EA SPORTS UFC 5 offre il massimo del realismo. Grazie alle funzionalità di rendering avanzate del motore Frostbite, ora i tuoi combattenti preferiti somigliano incredibilmente ai loro modelli, integrando una fedeltà ambientale di altissimo livello: ti sembrerà di vederli salire sull'ottagono come in un vero evento PPV.
Il nuovissimo sistema di danni autentici Real Impact dona vita all'intensità e alla strategia di un incontro, con tagli e colpi incassati che influenzano mobilità, difesa, resistenza e altro ancora.
Se subisci troppi danni, il medico potrebbe fermare l'incontro. Per gli amanti della tecnica a terra, le sottomissioni continuative rendono le prese più fluide e realistiche che mai.
E se ti piace ammirare il tuo lavoro, i nuovi replay di KO cinematografici catturano i momenti finali degli incontri in tutta la loro brutale gloria.
UFC 5 si aggiorna ogni mese con nuove funzionalità, sfide e contenuti della Fight Week basati su eventi UFC reali.
Inoltre, gli alter ego offrono nuove versioni dei tuoi combattenti preferiti con cui giocare ogni mese. Porta a casa la nuova evoluzione dei giochi di combattimento con UFC 5.
La potenza di Frostbite e dell'MMA di EA Sports UFC 5 è al centro del primo video gameplay pubblicato da Electronic Arts per immergerci nelle atmosfere di questo ambizioso picchiaduro simulativo e offrirci un assaggio dell'esperienza ludica e contenutistica confezionata dai ragazzi di EA Vancouver.
Il filmato datoci in pasto dagli sviluppatori canadesi mette in luce gli evidenti passi in avanti compiuti a livello grafico e tecnico con l'adozione del Frostbite Engine, prova ne sia il passaggio ai 60fps come punto focale di un'esperienza di gioco che promette di essere particolarmente realistica e viscerale. Il nuovo capitolo della serie videoludica di UFC promette quindi di rappresentare a schermo la violenza e la 'fisicità' degli scontri MMA, come testimoniato dal lavoro svolto da EA Vancouver nella ricostruzione dei danni inflitti ai singoli muscoli facciali.
Dietro all'incredibile realismo di EA Sports UFC 5 troviamo FaceRig, un sistema che punta a infondere ulteriore autenticità alla resa visiva: nelle fasi più concitate dei match vedremo il volto dei combattenti riempirsi di tagli, ematomi, ferite e lesioni varie, con tanto di intervento del medico per accertarsi dello stato di salute dei lottatori.
Inizialmente erano sorti dei contrasti quando il presidente della UFC Dana White aveva contattato l'Electronic Arts per discutere della possibilità di una serie di videogiochi ispirati alle arti marziali miste; la EA Sports aveva rifiutato la proposta e quindi la UFC si era rivolta alla THQ accordando ad essa i diritti del proprio brand. Il primo titolo sviluppato dalla THQ, UFC 2009 Undisputed, aveva venduto circa 2 milioni di copie. Grazie al successo della serie, la THQ si mise presto al lavoro per un sequel, UFC Undisputed 2010, al quale seguì UFC Undisputed 3 nel 2012.
Complice la crescita della popolarità della UFC, l'Electronic Arts mise in cantiere la lavorazione di EA Sports MMA, contattando la compagnia rivale della UFC, la Strikeforce. Dopo la chiusura della THQ, l'Electronic Arts annunciò la sinergia raggiunta con la Ultimate Fighting Championship all'Electronic Entertainment Expo 2012. La THQ confermò che i diritti UFC erano stati acquistati dalla EA Sports. La prima esperienza di gioco venne mostrata in un promo alla presentazione della consolle Xbox One.
Il videogioco è uno dei primi a poter contare sul nuovo motore grafico Ignite sviluppato dalla Electronics Arts.
Per dedicarsi allo sviluppo del titolo, l'Electronic Arts mise in ghiacciaia la serie Fight Night dedicata al pugilato: la compagnia motivò la decisione con il maggior appeal attuale delle arti marziali miste rispetto al pugilato, ma non escluse di riprendere la serie in futuro. Il gruppo di sviluppatori di Fight Night (EA Canada) divenne quindi quello della serie UFC Fighting.

LORDS OF THE FALLEN
DISPONIBILE DAL 13 OTTOBRE
18
www.pegi.info
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
HEXWORKS
A CI GAMES STUDIO
CI GAMES
Lords Of The Fallen is a trademark of CI Games SE. All rights reserved. CI Games is a registered trademark of CI Games SE. All rights reserved. © 2023 CI Games SE. All rights reserved. Additional copyright and trademark rights are reserved by their respective owners.

SONIC™
SUPERSTARS
DISPONIBILE DAL 17 OTTOBRE
PRENOTA ORA
PS5 | PS4
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
3
www.pegi.info
©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC SUPERSTARS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
"PS", "PS4" and "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.
SEGA®